この商品に関するお問い合わせ先

株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

セガ カスタマーサポート ナビダイヤル **0570-000-353**

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。
受付時間10:00～17:00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

※弊社の商品は、常に調査･研究･改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

683-00338

SEGA®
株式会社セガのオフィシャルサイトです。
セガ 公式サイト
家庭用ゲームからアミューズメント施設、会社案内まで情報が満載。セガの"今"がわかる公式サイトで最新情報をチェック！
http://sega.jp/

SEGA DIRECT
株式会社セガのオフィシャルショッピングサイトです。
セガダイレクト
ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品揃え！オリジナル商品やポイントサービスもあります。
http://segadirect.jp/

SEGA®

Virtua Fighter 5 Live Arena™

CERO
B
12才以上対象

AM R&D DEPT.#2

■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。
この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。
また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

●テレビから離れて座る
●画面の小さいテレビを使う
●明るい部屋でゲームをする
●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

■ このゲームをセーブするためには、最低 600KB の空き容量が必要です。

このたびは Xbox 360™ 専用ソフト『バーチャファイター 5 Live Arena』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

目次

- 第4回世界格闘トーナメント決勝戦 -
死力を尽くして戦う舜帝、影丸の前に乱入するデュラル。
デュラル化された母・月影を止めるため、
覚悟を決め自らの手でデュラルを破壊した影丸だったが、
それは量産化された別の1体にしか過ぎなかった…。
この決勝戦での事件を受け、「J6」ではさらなる量産型デュラルの強化と、
それに伴う新たな実験体の確保が叫ばれるようになった。
そこで標的となったのが、ベネッサ·ルイスだった。
第4回世界格闘トーナメントに参加中のベネッサを捕らえ、
月影と同じようにデュラル化をしようとするが、
寸前で何者かに救出されてしまう…。
ベネッサのデュラル化には失敗したが、解析した彼女の戦闘データから
「J6」はさらなる高性能型「V-デュラル」の開発に成功する。
その後「J6」は第5回世界格闘トーナメントの開催を計画。
「V-デュラル」を投入し、その性能をテストする一方で、
ベネッサを救出した内通者を誘き出そうとするのだった。

「J6」の野望、そして格闘家たちの様々な思いを包み込んだ
世界格闘トーナメントが再び始まろうとしていた…。

>> J6とは ? <<

J6（JUDGEMENT 6)。世界の6つの巨大企業により構成される集合組織。
兵器の開発から国際政治にまで巨大な影響力を持つ。
世界を裏からコントロールし、最終的に支配することを目的とする。

基本操作方法

Xbox 360 コントローラー

操作方法	メニュー／各種選択画面	試合時
STARTボタン	スタート／キャラクター選択時タイプ変更	ポーズ
方向パッド／左スティック	カーソルの移動	キャラクター操作
Aボタン	決定	パンチ（P）
Bボタン	キャンセル	キック（K）
Xボタン	——	ガード（G）
Yボタン	——	パンチ（P）
LBボタン	——	P+G
左トリガー	——	P+K+G
RBボタン	——	P+K
右トリガー	——	K+G

●取扱説明書内のすべてのボタン操作は初期設定時のものです。
●タイトル画面で、最初にSTARTボタンを押した Xbox 360 コントローラーが「ホスト」となり、モードの選択や項目の変更を行うことができます。

キャラクター共通の操作

ここでは、キャラクター共通の操作を紹介します。操作はすべてキャラクターが右向きのときのものです。なお、ゲーム中のコマンド入力はすべて右表の記号で表しています。

➡	矢印の方向に方向パッド／左スティックを長く押す
⇨	矢印の方向に方向パッド／左スティックを短く押す
Ⓟ	パンチボタンを押す
Ⓚ	キックボタンを押す
Ⓖ	ガードボタンを押す
+	同時に押す

●基本となる操作

方向パッド／左スティック⬆⬇⬅➡（斜め方向への入力は2つの方向を同時押し）と各ボタンの組み合わせでさまざまな技を繰り出すことができます。

ダッシュ／バックダッシュ

⇨⇨ ／ ⇦⇦

しゃがみダッシュ／しゃがみバックダッシュ

⬃⬃ ／ ⬂⬂

走る

⇨➡

ジャンプ

⇧+ⓅorⓀ押したまま

ARM（All Range Move）

手前以外の方向に歩いた後で任意の方向

方向パッド／左スティック⬇以外の方向を入力しつづけると歩き始め、続けて任意の方向を入力するとその方向に歩くことができます。手前方向に歩く場合は、⇩⇩または⇩⬇と入力してください。

●各種行動

方向パッド／左スティックと各ボタンの組み合わせで、さまざまなアクションを行えます。ここでは、攻撃や防御に関する行動を中心に紹介します。

投げ／投げ抜け

Ⓟ+Ⓖ ／相手の投げに合わせてⓅ+Ⓖ

相手が近くにいるときに Ⓟ+Ⓖ で相手を投げます。このほかに、キャラクター固有のコマンド投げが存在します。
また、相手に投げられる瞬間に Ⓟ+Ⓖ を押すと投げを抜けます（Ⓟ+Ⓖ 以外の固有の投げ技はコマンドの最後の方向と Ⓟ+Ⓖ を入力）。

受け身

（ダウンする瞬間）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ダウンする瞬間にⓅ+Ⓚ+Ⓖを入力すると、その場で受け身を取りダウン攻撃を回避します。
また、ダウンする瞬間に⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ入力で手前に、⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで画面奥へ転がって受け身を取ることもできます（状況によっては受け身を取れない場合もあります）。

起き上がり／起き上がり攻撃

（ダウン時）ⓅorⒼ ／（ダウン時）Ⓚor⇩Ⓚ

ダウン時にⓅかⒼを押すとその場で起き上がります。Ⓖを入力した際に、⇦／⇧／⇩を入力していた場合、後転／横転を行います。
ダウン状態から起き上がるときにⓀを押すと中段攻撃、⇩Ⓚを押すと下段攻撃を繰り出します。

ディフェンシブムーブ（避け）

⇩／⇧（入力後ニュートラル）

相手の攻撃に合わせ素早く⇩／⇧を入力すると、その方向に身をかわして攻撃を避けます。
避け中にⓅ+Ⓚを入力するとキャラクター固有の避け攻撃を出します。

オフェンシブムーブ

⇩／⇧（入力後ニュートラル）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

素早く⇩／⇧を入力し、続けてⓅ+Ⓚ+Ⓖを入力すると相手の側面に回り込みます。
技を避ける能力は高くありませんが、ここでⓅorⓀを入力して、攻撃を相手の側面に当てれば、大幅に有利になります。

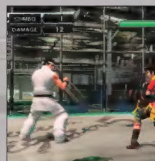
ダウン攻撃

（相手ダウン中）⇧Ⓟ

ダウン中の相手に追い打ちします。一部のキャラクターは、固有のダウン攻撃を持っています。

振り向き

（相手背後）Ⓖ、または相手側へ⇦／⇨を入力

相手が背後にいる状態でⒼを押すか、相手方向に方向パッド／左スティックを入力すると、素早く振り向きます。

※キャラクター固有の技についてはP.32以降をご覧ください。

モード選択

タイトル画面表示中にSTARTボタンを押すと、メインメニューが表示されます。方向パッド／左スティック⬆⬇でプレイしたいモードを選択して、Aボタンを押すと決定です。
「QUEST」「CUSTOMIZE」選択時にRBボタンを押しながら決定すると、2P側から始めることができます。

※「VF.TV」のオンラインランキングを確認するにはXbox LIVE® のシルバーメンバーシップ、「VS.」でのオンライン対戦をするにはゴールドメンバーシップにサインアップしている必要があります。

全7種類のモード	
ARCADE (→P.8)	CPUが操るキャラクターを倒していく1人用モード。スコアアタックを遊ぶこともできます。
VS. (→P.12)	対戦専用モードです。データを持ち寄っての対戦や、Xbox LIVE を使用してオンライン対戦を行うこともできます。
QUEST (→P.16)	ライバルたちと戦いを繰り広げるモード。アミューズメントセンターでの対人戦を仮想体験できます。
DOJO (→P.19)	プレイヤーのテクニックを磨く練習用のモード。2種類のトレーニングやコマンドタイムアタックができます。
VF.TV (→P.21)	保存したリプレイやムービーが鑑賞できるモード。ランキングの確認もできます。
CUSTOMIZE (→P.23)	キャラクターデータのエディットができるモード。リングネームの変更やアイテム装備などができます。
OPTIONS (→P.25)	プレイ環境を設定するモード。Xbox 360 コントローラーの設定や、システムデータのセーブ／ロードも行えます。

ARCADE

アーケード版『バーチャファイター 5』を再現した、対CPU戦モードです。各モード選択時に、RBボタンを押しながら決定すると、2P側から始めることができます。

●ノーマル

全8ステージの対CPU戦モードです。次々と現れる対戦相手を倒していきましょう。このモードでは「OPTIONS(→P.25)」内のゲーム設定が試合に反映されます。モードを選択すると、キャラクターデータ／キャラクター選択画面が表示されます。

キャラクターデータ／キャラクター選択画面

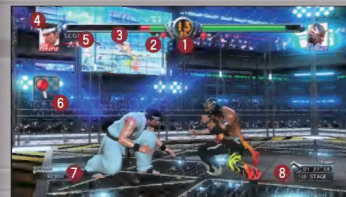
キャラクターデータにはエディット状態や、オフライン時の対戦成績や段位が記録されます。CUSTOMIZE(→P.23)でキャラクターデータの編集(リングネームの変更や入手したアイテムの装備)ができます。

初めてプレイする場合はキャラクターデータを作成しましょう。一覧から「新規データ作成」を選び、続けて作成したいキャラクターを選んでください。確認画面で「YES」を選ぶとデータを作成します。キャラクター選択時、STARTボタンでコスチュームのメイン／サブを切り替えることができます。
「ARCADE」「VS.」「DOJO」ではキャラクターデータを使わずにプレイすることもできます。
※キャラクター選択やステージ選択時はⓅorⓀorⒼボタンで決定できます。

システムデータのセーブについて

システムデータは、ゲーマー プロフィール1つにつき1個作成することができます。データを保存したい場合は「OPTIONS」でセーブをえらんでください。オートセーブ機能をONに設定していた場合は、各モードの終了時に自動でセーブされます。
セーブには600KB以上の空き容量が必要です。

試合画面の見方

「ARCADE」「VS.」「QUEST」の試合画面の見方は以下の通りです。モードによって、画面中に表示される情報は多少異なります。

❶残りタイム
ラウンドの残りタイムです。0になると1ラウンド終了で、残り体力の多い方の勝ちになります。

❷取得ラウンド数
勝利したラウンド数です。1ラウンド勝つごとに赤いランプが点灯します。

❸体力ゲージ
キャラクターの体力です。ダメージを受けると減っていき、0になるとK.O.です。

❹使用キャラクター

❺リングネーム／段位／ゲーマータグ
プレイヤーのリングネームや段位、オンライン対戦時にはゲーマータグとオンライン専用の段位が表示されます。

❻よろけ回復マーク
よろけ状態のプレイヤー側に表示されます。方向パッド／左スティックと各種ボタンを素早く入力することで、回復までの時間を早められます。

❼スコア
残りタイムやコンボ数など、試合中のさまざまな要素がスコアに換算されていきます(「ARCADE」のみ)。

❽経過時間＆ステージ数
プレイ開始からの経過時間と、現在のステージ数が表示されます(「ARCADE」のみ)。

ポーズメニュー

「ARCADE」「VS.(ノーマルのみ)」「QUEST」では試合中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。

- **ゲームに戻る**
  ポーズメニューを終了して、試合に戻ります。
- **コマンドリスト**
  使用中のキャラクターの技コマンドを表示します。方向パッド／左スティック⬆⬇でリストをスクロールし、⬅➡で技の表示を切り替えます。
- **コントローラー設定**
  Xbox 360 コントローラーのボタン設定を切り替えます。
- **ARCADEメニューに戻る／VS.メニューに戻る／店舗画面に戻る／EVENT SQUREに戻る**
  各メニュー画面に戻ります。

試合の勝利条件

試合の勝利条件は以下の3つで、いずれかの条件を満たしたプレイヤーがそのラウンドの勝者となります。どちらかのプレイヤーが規定の勝利ラウンド数を取得すると試合終了です。また、両者同時にリングアウトしたり、体力ゲージが同時に0になる、TIME UP時に両者の体力がまったく同じだった場合などは「DRAW」となり、両者が1ラウンド取得します。

3種類の勝利条件

K.O.	相手の体力ゲージを 0 にすれば K.O. となり、1 ラウンド取得できます。ノーダメージで K.O. すると「EXCELLENT」勝ちとなります。
RING OUT	体力ゲージの残りに関係なく、相手をリング上から押し出すと、押し出した側が1ラウンド取得できます（一部のステージのみ）。
TIME UP	制限時間内に決着がつかなかった場合は残り体力の多い方が勝者となり、1ラウンド取得できます。

■勝敗がつかない場合は「SUDDENDEATH」で決着

両者が互いにあと1ラウンド取れば勝ち、という状態で「DRAW」になった場合、体力ゲージが非常に少ない "SUDDENDEATH" マッチで決着をつけることになります。もし、ここでも「DRAW」になると、対CPU戦ではCPU、対人戦ではCHAMPION側が勝者となります。CHAMPIONがいない場合は、「VS.」の「ノーマル」ではモードを開始したプレイヤー、オンライン対戦時はセッションを作成したホストが勝者となります。

ゲームオーバー／コンティニュー

「ARCADE」で試合に負けるとゲームオーバーとなり、コンティニュー画面が表示されます。カウントが0になる前にSTARTボタンを押すと、ゲームオーバーになったステージの最初からプレイを再開できます。なお、コンティニューの回数制限はありません。

●スコアアタック

すべてのステージをクリアするまでのスコアとタイムを競うモードです。A～Cの3つからルートを選び、キャラクターを決定すると試合開始です。全ステージをクリアすると、クリアタイムとスコアが表示されます。このときXbox LIVE にサインインしていると、自動でクリアタイムとスコアがアップロードされます。また、ノーコンティニューでクリアし、オンラインランキングで100位以内にランクインした場合は、リプレイデータをアップロードすることができます（→P.22）。

終了メニュー（スコアアタック）

クリアタイムとスコアの表示後、続けて終了メニューが表示されます。

- **もう一度プレイする**
  同キャラクター、同ルートで再試合を行います。
- **ルートセレクトに戻る**
  ルートセレクトに戻ります。
- **キャラクターセレクトに戻る**
  キャラクター選択画面に戻ります。
- **ARCADEメニューに戻る**
  ARCADEメニュー画面に戻ります。

VS.

データを持ち寄っての対戦や、Xbox LIVE でのオンライン対戦ができるモードです。

※オンライン対戦中はポーズすることはできません。

※オンライン対戦では、オフライン時のリングネームや段位などは反映されず、ゲーマータグ、オンライン専用の段位や対戦成績などが表示されます。

※ランク マッチ（→P.13）のバトルポイントや戦績などのデータは、随時サーバーにセーブされます。

●ノーマル

キャラクターとステージを自由に選択して、2人で対戦を行うモードです。モード選択時にRBボタンを押しながらSTARTボタンを押すと、2P側から始めることができます。両者のキャラクター選択とステージ選択が終わると試合開始です。

システムデータを使用しての対戦

システムデータを保存したメモリー ユニット（別売）などを持ち寄れば、各プレイヤーがカスタマイズしたキャラクター同士で対戦することができます。使用するコントローラーを決定する前に、ゲーマー プロフィールでサインインしてください。コントローラーを決定すると、システムデータのロードを行うことができます。以降は通常の対戦と同じです。

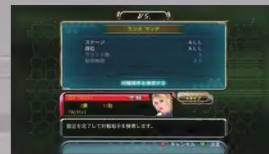
終了メニュー（ノーマル）

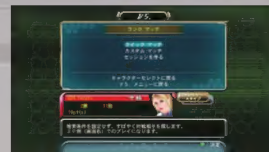
試合が終わるごとに終了メニューが表示されます。

- **再戦する**
  同キャラクター、同ステージで再試合を行います。
- **ステージを変更する**
  ステージを変更します。
- **キャラクターセレクトに戻る**
  キャラクター選択画面に戻ります。
- **リプレイを見る**
  直前の試合のリプレイを再生します。
- **リプレイを保存する**
  ホスト側のプレイヤーのみ、直前に行った試合のリプレイを保存できます。保存したリプレイは「VF.TV（→P.21）」で鑑賞できます。リプレイデータの保存には、1つにつき64KB以上の空き容量が必要です。
- **VS.メニューに戻る**
  VS.メニュー画面に戻ります。

●ランク マッチ（オンライン対戦）

ランキングに対応した、オンライン対戦モードです。対戦するごとに獲得できるバトルポイントをため、ランキング上位を目指しましょう。使用キャラクターを選ぶとメニューが表示されます。

※メニューはランク マッチ、プレイヤー マッチ（→P.14）共通となります。

クイック マッチ

条件を設定しないで、素早く対戦相手（作成されたセッション）を探します。発見後、任意の対戦相手を選択し、両者がAボタンを押すか、一定時間経つと対戦が始まります。対戦時は2P側でのプレイとなります。

カスタム マッチ

各条件を設定して、すべての条件に合った対戦相手を探します。対戦相手を発見してから以降はクイック マッチと同じです。対戦時は2P側でのプレイとなります。

- **ステージ**
  ステージの種類を指定します。
- **段位（ランク マッチのみ）**
  対戦相手の段位を指定します。「近段位」に設定すると、自分と近い段位の相手を検索します。
- **ラウンド数（プレイヤー マッチのみ）**
  試合に勝利するのに必要なラウンド数を指定します。
- **制限時間（プレイヤー マッチのみ）**
  1ラウンドの制限時間を指定します。

セッションを作る

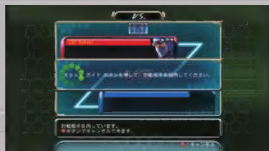
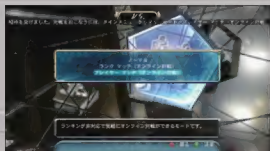
自分で条件を設定し、対戦相手を募集します。対戦時は1P側でのプレイとなります。

- **ステージ**
  ステージの種類を設定します。
- **ラウンド数（プレイヤー マッチのみ）**
  試合に勝利するのに必要なラウンド数を設定します。
- **制限時間（プレイヤー マッチのみ）**
  1ラウンドの制限時間を設定します。
- **プライベート マッチ（プレイヤー マッチのみ）**
  「ON」に設定すると、招待したフレンドのみセッションに参加可能となります。

●プレイヤー マッチ（オンライン対戦）

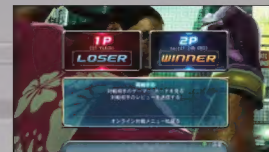
ランキング非対応で、気軽にオンライン対戦が楽しめるモードです。フレンドを招待して、一緒に試合することもできます。

フレンドを招待しての対戦

プレイヤー マッチでは、フレンドをセッションに招待し、対戦を行うことができます。

招待する側（1P）の画面

招待を受けた側（2P）の画面

招待する側（1P側）は「セッションを作る」から条件を設定し、セッションを作成してください。作成後、Xbox ガイド ボタンを押してフレンドを招待すると待機状態になります。
招待を受ける側（2P側）は、本ソフトをプレイ中に招待を受けると画面上にメッセージが表示されます。
「VS.」から「プレイヤー マッチ」を選び、キャラクターを選択すると、自動的に待機中のセッションに移動して対戦を始めることができます。

終了メニュー（ランク マッチ／プレイヤー マッチ）

試合が終わるごとに終了メニューが表示されます。いずれかの項目を選んでください。

- **再戦する（プライベート マッチを「ON」に設定してフレンドと対戦した場合のみ）**
  同キャラクター、同ステージで再試合を行います。1P、2P両者がこの項目を選ぶと再戦が始まります。
- **対戦相手のゲーマー カードを見る**
  Xbox ガイドが開き、対戦相手のゲーマーカードを確認できます。
- **対戦相手のレビューを送信する**
  Xbox ガイドが開き、対戦相手の評価ができます。
- **オンライン対戦メニューに戻る**
  ランク マッチ（またはプレイヤー マッチ）のメニュー画面に戻ります。

Xbox LIVE® サービスやXbox 360™ とブロードバンド回線の接続に関する詳細はhttp://www.xbox.com/jp/ をご覧いただくか、または以下の電話番号にお問い合わせください。
■Xbox カスタマーサポート
フリーダイヤル： 0120-220-340
※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は、03-3570-8261 をご利用ください。
受付時間：10：00 ～ 18：00（日、祝日を除く）

QUEST

アミューズメントセンターでさまざまなライバルと対戦を行うモードです。大会で入賞するとアイテムやファイトマネーが手に入り、各種のアイテムを購入してキャラクターをカスタマイズすることができます。

段位

プレイヤーは十級からスタートします。対戦に勝利することで段位ゲージをため、ゲージを一杯にすると段位が上がっていきます。初段以上では、段位の近い相手に勝つことで段位ゲージがたまっていきます。戦績によっては降格することもあります。

※CPU戦以外に、「VS.」の「ノーマル」でも、勝つと段位が上がることがあります。

■争奪戦に勝利せよ

「QUEST」や「VS.」で対戦中、ある一定の確率で争奪戦が発生します。争奪戦に勝利するとアイテム、ゴールド、幻球のいずれかが出現します。幻球を獲得すると、幻球盤がひとつずつ埋まり、7個集めると報酬が得られます。このとき幻球盤は無くなってしまいますが、新しい幻球盤をショップで購入することができます。
幻球盤の状況はキャラクターデータなどで確認することができます。

マップ画面の見方

このモードの基本画面になります。方向パッド／左スティックで目的地を選択し、Aボタンを押すと、その場所に関連するメニューが表示されます。

❶場所アイコン
アミューズメントセンターやイベント会場などの、目的地になる場所です。

❷キャラクターデータ
現在のプレイヤーキャラクターに関するデータです。リングネーム・エンブレム・段位、勝敗数、勝率、コスチュームのタイプ、所持ゴールド額、幻球盤が表示されています。

店舗メニュー

マップ上のアミューズメントセンターを選んでAボタンを押すと、店舗メニューが表示されます。各筐体から対戦したい相手を選ぶと試合が始まります。対戦に勝つと、次々と新たな相手が乱入してきます。

- **筐体1～3**
  現在筐体でプレイしているライバル名と段位が表示されます。一度勝利したライバルには★マークが付きます。また、「ただいま○連勝中!!!」と表示されているライバルは、好調なため通常より強くなっていますが、倒すと何かいいことがあるかもしれません…。
- **トーナメント**
  大会が開催された場合はこの欄に表示されます。
- **カスタマイズ**
  アイテムの購入や各種設定を行います。「CUSTOMIZE」と同じ内容となります。

■大会について

モード中、ある条件を満たすと大会が開催されることがあります。大会は開催される店舗やイベント会場から参加できます。
大会では通常の対戦と違い、トーナメント戦となります。上位入賞するとアイテムやファイトマネーなどを獲得することができます。

HOME MENU

HOMEに移動してAボタンを押す、またはマップ画面でSTARTボタンを押すとHOME MENUが表示されます。

- **カスタマイズ**
  アイテムの購入や各種設定を行います。店舗メニューからも選ぶことができ、「CUSTOMIZE」と同じ内容となります。
- **ステータス**
  倒したプレイヤーや、獲得したエンブレムを確認できます。
- **QUEST設定**
  QUESTの難易度や実況のON／OFFを切り替えます。
- **セーブ**
  現在の状態をセーブします。
- **キャラクターセレクトに戻る**
  キャラクター選択画面に戻ります。
- **QUESTを終了する**
  メインメニュー画面に戻ります。

DOJO

さまざまなスタイルで技を磨くことのできるモードです。「コマンドタイムアタック」もできます。
※「DOJO」ではBACKボタンを押すとプレイヤーキャラクターとCPUの位置をリセットできます。

●コマンドトレーニング

画面表示に合わせてコマンド入力の練習を行います。表示された技のコマンドを正しく入力すると次の技に進みます。制限時間などはありません。STARTボタンを押すと、トレーニングメニューが表示されます。

画面の見方

❶**技名／コマンド**
現在練習中の技名とコマンドです。
❷**コマンド表示**
入力したコマンドとフレーム数が表示されます。
❸**入力表示**
入力した操作がレバーとボタンで表示されます。
❹**ヒット表示**
ヒットした技の属性（上／中／下段）が表示されます。

トレーニングメニュー（コマンドトレーニング）

- **ゲームに戻る**
  トレーニングに戻ります。
- **コマンドリスト**
  キャラクターのコマンド表を表示します。任意の技でXボタンを入力すると、その技を固定し、繰り返し練習できます。
- **表示設定**
  「コマンド表示」「入力表示」「ヒット表示」の表示のON／OFFを設定します。
- **位置をリセット**
  プレイヤーキャラクターとCPUの位置をリセットします。
- **コントローラー設定**
  Xbox 360 コントローラーのボタン設定を切り替えます。
- **キャラクターセレクトに戻る**
  キャラクター選択画面に戻ります。
- **DOJOメニューに戻る**
  DOJOメニュー画面に戻ります。

●フリートレーニング

さまざまな設定を行い、自由に練習ができるモードです。設定はSTARTボタンを押すと表示されるトレーニングメニューで変更できます。

画面の見方

❶コンボ／ダメージ情報
ヒットしたコンボ数と与えたダメージ量が表示されます。
❷コマンド表示
❸入力表示
❹ヒット表示
入力したコマンドや技の属性などが表示されます。見方はコマンドトレーニング時と同様です。
❺体力ゲージ
与えたダメージ量が体力ゲージで表示されます。

トレーニングメニュー（フリートレーニング）

・ゲームに戻る
トレーニングに戻ります。
・CPU設定
>行動設定
CPUの行動を設定します。
>状態設定
CPUの状態を設定します。
>反応設定
攻撃に対する反応を設定します（状態設定の「立ち」「しゃがみ」選択時）。「ガード後反撃TYPE D」「ガード後反撃 TYPE E」に変更した場合は、CPUが入力する投げ方向を設定することができます。
>体力ゲージ設定
体力ゲージの回復方法を設定します。
>詳細設定
より詳細なCPUの設定を行います。詳しくは画面上の説明をご覧ください。

・表示設定
「コマンド表示」「入力表示」「ヒット表示」の表示のON ／ OFFを設定します。
・位置設定
プレイヤーキャラクターとCPUの位置を設定します。
・リング設定
リングの種類を設定します。
・コマンドリスト
キャラクターのコマンド表を表示します。
・コントローラー設定
Xbox 360 コントローラーのボタン設定を切り替えます。
・キャラクターセレクトに戻る
キャラクター選択画面に戻ります。
・DOJOメニューに戻る
DOJOメニュー画面に戻ります。

●コマンドタイムアタック

すべてのコマンドを入力するまでのクリアタイムを競うモードです。キャラクター選択後、次々に画面に表示される技のコマンドを素早く入力していきましょう。すべての技を入力するとクリアになります。クリアの際にXbox LIVE にサインインしていた場合は、クリアタイムが自動的にアップロードされます。また、クリアタイムが15分以内で、オンラインランキングでも100位以内にランクインした場合は、クリアタイムとリプレイデータの両方がアップロードされます。
※タイムアタック中に、コマンドリストの「デモ再生」を行うとデータのアップロードは実行されないので、ご注意ください。

VF.TV

保存したリプレイやエキシビションマッチ、ムービーやランキングなどを鑑賞できるモードです。

●リプレイ

データを選択すると、選択したリプレイが再生されます。また、リプレイ中にSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。

・リプレイ再生に戻る
ポーズメニューを終了し、リプレイに戻ります。
・最初から再生
リプレイを最初から再生します。
・リプレイ設定
1P ／ 2Pのコマンド表示や入力表示のON ／ OFFを設定します。
・VF.TVメニューに戻る
VF.TVのメニュー画面に戻ります。

●エキシビションマッチ

上級プレイヤーが操作する、各キャラクターごとのエキシビションマッチを鑑賞できます。エキシビションマッチ選択時にYボタンを押すと連続再生、Xボタンを押すとランダム再生を行います。また、再生中にSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。メニュー内容はリプレイ時と同じです。

●ムービーシアター

ムービーを鑑賞できるモードです。見たいムービーを選んでください。

●ランキング

スコアやクリアタイムなどのランキングを表示します。Xbox LIVE にサインインしていれば、オンライン対戦時のバトルポイントなど、他のプレイヤーのランキングも確認できます。オンラインランキング表示中にBACKボタンを押すと、操作説明が表示されます。カメラアイコンが表示されているゲーマータグにカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのプレイヤーのリプレイデータを再生できます。
また、ランキング表示中にSTARTボタンを押すとメニューが表示され、ランキングを切り替えることができます。

- **ランキング**
  ランキングの種類を設定します。
- **キャラクター**
  ランキングに表示するキャラクターを設定します。
- **ルート**
  ランキングに表示するルートを設定します（ARCADE ／スコア、ARCADE ／クリアタイム時のみ表示）。
- **ランキングを切り替える**
  設定した項目を反映したランキングを表示します。

CUSTOMIZE

リングネームやアイテムの装備など、キャラクターデータの変更が行えます。
「CUSTOMIZE」のみ、キャラクター選択画面で任意のキャラクターデータにカーソルを合わせ、BACKボタンを押すとキャラクターデータを削除することができます。
カスタマイズをしたいキャラクターデータを選ぶと、以下のメニューが表示されます。

●コスチューム設定

アイテム装備やコスチュームのタイプを設定します。

- **アイテムエディット**
  装備するアイテムを変更します。最初にアイテムを変更するキャラクターのコスチュームタイプを選んでください。

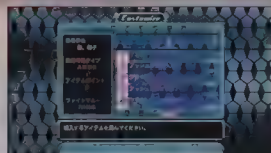
  アイテムエディット画面ではキャラクターの全身図が表示されます。各アイテムにはアイテムポイントが設定されているので、合計10ポイント以下の範囲でアイテムを組み合わせて装備してください。

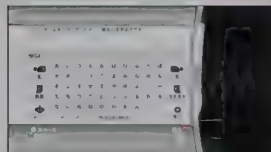
  なお、組み合わせによっては、すべての箇所にアイテムを装備できるとは限りません。キャラクターごとにお好みの組み合わせを見つけてみましょう。
  アイテムエディット画面の各ボタンの使い方は以下の通りです。

【方向パッド】／【左スティック】
アイテムを選択します。
【LBボタン】／【RBボタン】
視点を回転させます。
【LT（左）トリガー】／【RT（右）トリガー】
視点の縮小／拡大をします。
【Aボタン】
アイテムを装備します。

- **コスチューム メイン／サブ設定**
  キャラクター選択時にSTARTボタンで切り替えられる、メイン／サブコスチュームを設定します。コスチュームを方向パッド／左スティック⬅➡で選び、「設定完了」を選ぶと設定が反映されます。

●アイテムショップ

ゲーム中で獲得したファイトマネーを支払い、アイテムを購入することができます。

●リングネーム設定

リングネームを変更します。ソフトウェアキーボードが表示されるので、方向パッド／左スティックで文字を選び、Aボタンで決定してください。
Xボタンで1文字削除、Yボタンでスペース、Bボタンを押すとソフトウェアキーボードを閉じ、リングネーム設定を中止します。
キーボード上の各ボタンの使い方は以下の通りです。

【LBボタン】／【RBボタン】
カーソルを左右に1文字移動します。
【左スティックボタン】
大文字／小文字や濁点の有無を切り替えます。
【LT（左）トリガー】／【RT（右）トリガー】
ひらがな／英数　記号／カタカナを切り替えます。
【STARTボタン】
入力を決定します。

●自己PR設定

試合前のロード中に表示される、自己PRを設定します（モードによっては表示されない場合もあります）。入力方法はリングネーム設定と同じです。1行目を入力すると、続けて2行目の入力欄が表示されます。

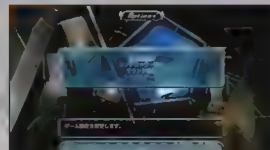
●エンブレム設定

キャラクターデータに表示されるエンブレムを設定します。

●カスタマイズを終了する

カスタマイズを終了し、メインメニュー画面に戻ります。

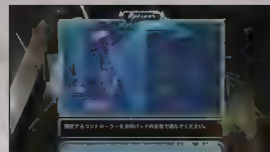
OPTIONS

プレイ環境の設定やシステムデータについての管理などを行うモードです。
各項目は変更後、「設定を初期化」を選ぶと初期状態に戻り、「設定完了」を選ぶと変更した設定が反映されます。

●ゲーム設定

試合に関する設定を行います。「ARCADE」と「VS.」で、それぞれ個別に項目を変更することができます。
※「VS.」の一部の項目は、オンライン対戦には反映されません。

- **難易度**
  CPUの強さを5段階から設定します。
- **ラウンド数**
  試合に勝利するのに必要なラウンド数を設定します。
- **制限時間**
  1ラウンドの制限時間を設定します。
- **体力ゲージ -PLAYER-**
  ラウンド開始時のプレイヤーの体力を設定します。
- **体力ゲージ -CPU-**
  ラウンド開始時のCPUの体力を設定します。
- **実況**
  実況音声のON ／ OFFを切り替えます。
- **体力ゲージ -1P- ／ -2P-**
  ラウンド開始時の1P ／ 2Pの体力を設定します。
- **ステージセレクト**
  ステージ選択のON ／ OFFを切り替えます。

●コントローラー設定

Xbox 360 コントローラーのボタン設定を行います。最初に方向パッド／左スティック⬅➡で1P、2Pのどちら側を設定するのか選んでください。選択後、方向パッド／左スティック⬆⬇で各ボタンにカーソルを合わせ、方向パッド／左スティック⬅➡で操作を切り替えることができます。

●サウンド設定

ゲーム中の効果音やBGM、実況の音量やサウンドタイプを設定します。方向パッド／左スティック⬆⬇で各項目にカーソルを合わせ、方向パッド／左スティック⬅➡で数値や設定を切り替えてください。

■ドルビーデジタルで再生するには

このゲームはドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サウンド音響でお楽しみいただくためには、マイクロソフト® Xbox 360™ 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D端子 HD AVケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AVケーブル、Xbox 360 VGA HD AVケーブル、Xbox 360 S ビデオ AVケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ」の中から「デジタル出力」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

●システムデータ

セーブやロードの設定を行うことができます。

- **セーブ**
  現在の状態をセーブします。
- **ロード**
  保存されているシステムデータをロードします。
- **オートセーブ設定**
  オートセーブ機能のON ／ OFFを切り替えます。
- **ストレージ機器変更**
  システムデータを保存するストレージ機器を変更します。

キャラクター紹介＆コマンドリスト

※この項目では各キャラクターの代表的な技のみを記載しています。「コマンドリスト（→P.9）」ですべての技を確認することができます。

【打撃】打撃には「上段」「中段」「下段」の3種類がある

上段 基本的な技から強力な技まで多彩にある。

上段パンチ（立ちP）

上段キック（立ちK）

相手にしゃがみガードでかわされると大ピンチ！

中段 攻撃の要になる強力な技が多い。

中段パンチ（ヒジなど）

中段キック（ヒザなど）

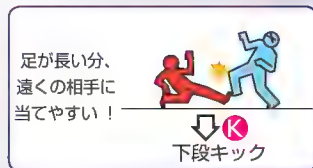
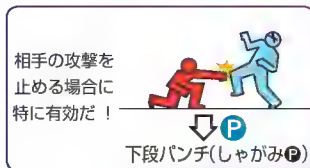
相手のしゃがみガードにヒットするのは中段だけ！

下段 相手の立ちガードに対して足下へヒットさせよう。

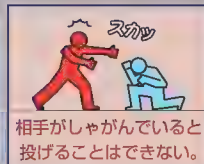
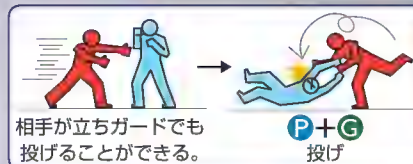
相手の攻撃を止める場合に特に有効だ！

下段パンチ(しゃがみP)

足が長い分、遠くの相手に当てやすい！

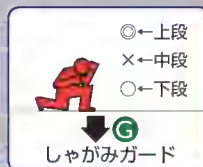
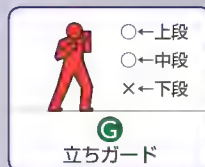
下段キック

【投げ】相手を投げると大ダメージだ！コマンドはP+G

相手が立ちガードでも投げることができる。

相手がしゃがんでいると投げることはできない。

【防御】相手の「打撃」と「投げ」を防いで反撃しよう

立ちガード

しゃがみガード

上段をしゃがみガードで避ければ反撃のチャンス！

相手の攻撃を確実にガードして、次の攻撃に備えよう！

相手の投げには「しゃがむ」か「打撃」で対応　**間合いを取るのも有効**

しゃがみガード

打撃でつぶす

間合いを取る

基本ルールまとめ

攻撃の基本
- 立ちガードをしている相手を投げる。
- しゃがみガード中の相手を中段攻撃で崩す。

【結論】投げと中段の2択が攻撃の基本だ！

防御の基本
- 立ちガードとしゃがみガードで打撃を防げ！
- 相手の投げをしゃがむか打撃でつぶす。
- 相手の技をかわすと反撃の大チャンス！

有利不利を覚えよう

『バーチャファイター』は将棋のように自分の番と相手の番がある！

自分は動けるが、相手は硬直して何もできない瞬間、それが有利な状況だ。攻撃がヒットしたときと相手の攻撃をガードしたとき、そして相手の攻撃が空振りしたとき自分が有利になるきっかけだ！

対戦中は常に有利不利が入れ替わる。自分の有利な状況を活かそう！

有利　自分の番、攻撃のチャンスだ！

不利　相手の番、防御しないと攻撃を受けてしまう！

有利不利には「大」と「小」がある！隙は技によって違うぞ！

基本技は硬直が短い（隙が小さい）。
例：立ちⓅや立ちⓀなど

基本技がヒットしても有利は「小」

基本技がガードされても不利は「小」

有利不利は「小」

大技系は硬直が長い（隙が大きい）。
例：ヒザや回転系、体当たりなど

大技がヒットしたら有利は「大」

大技がガードされたら不利は「大」

有利不利は「大」

大技系は相手に与えるダメージが大きいが、ガードされたり空振りすれば自分が大きく不利になる。大技系は自分が有利なときに狙おう！

有利な状況を見極めよう！攻撃チャンスを逃すな！

自分の攻撃がヒットしたとき

自分の攻撃がヒット！

相手はダメージ＆硬直 有利！

次の攻撃も続けてヒット!!

相手の攻撃をガードしたとき

相手の攻撃をガード！

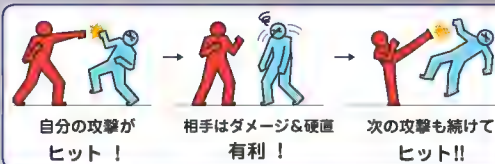
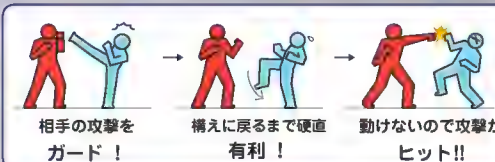
構えに戻るまで硬直 有利！

動けないので攻撃がヒット!!

相手の攻撃が空振りしたとき

相手の攻撃が空振り！

構えに戻るまで硬直 大有利！

動けないので攻撃がヒット!!

有利不利まとめ

自分の攻撃がヒットした
相手の攻撃をガードした
相手の攻撃が空振りした

自分の番だ！攻撃のチャンス

相手の攻撃をくらった
自分の攻撃がガードされた
自分の攻撃が空振りした

相手の番だ！防御に徹しよう

Eileen

アイリーン

●国籍：中国　●格闘スタイル：猴拳

幼くして両親を亡くし、祖父に育てられたアイリーン。拳法を教え込まれると同時に、京劇をたしなんでいる彼女は、ふと目にしたパイの演舞の美しさに圧倒され、心奪われる。「あの人に近づきたい」という一途な想いを胸に、パイを追い大会へと参加するのだった。

今までにないキャンセル行動でオリジナル連係を作っていける。
手数が多いという特徴と合わせて、相手の意表をつく闘い方をしよう。

おすすめコンボ

コンボ	解説
⇨⇨Ⓟ（カウンターヒット）→⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ ⇘Ⓟ+Ⓚ（カウンターヒット）→⇧Ⓟ	⇨⇨Ⓟがカウンターヒットすると相手が崩れる。⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅで空中コンボだ。

技　名	コマンド
●通常技	
落歩旋風脚（らくほせんぷうきゃく）	ⓅⓅⓅⓀ
猿猴撃爪（えんこうげきそう）	ⓅⓅ⇨Ⓟ
小猴躍蹬（しょうこうやくとう）	Ⓟ⇘ⓅⓀ
連点腿（れんてんたい）	ⓅⓀ
抹面掃尾（まつめんそうび）	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ
猿猴献果（えんこうけんか）	⇦⇨Ⓟ
伏身掌（ふくしんしょう）	⇩Ⓟ
飛猴撲食（ひこうぼくしょく）	⇗Ⓟ
飛猴二起（ひこうにき）	⇨Ⓚ
高側踹（こうそくたん）	⇦⇨Ⓚ（さばき）
大聖降天（たいせいこうてん）	⇩⇘⇨ⓀⓀ（ヒット時）Ⓚ
側踹腿（そくたんたい）	⇘Ⓚ
単飛脚（たんひきゃく）	⇗Ⓚ
独立揷眼（どくりつそうがん）	Ⓟ+Ⓚ
左右撃掌～猴子跳澗（さゆうげきしょう～こうしちょうかん）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ（ガードorヒット時）⇩⇘⇨Ⓟ
左右撃掌～大聖翻爪（さゆうげきしょう～たいせいほんそう）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ（ガードorヒット時）⇩⇙⇦Ⓟ
左右撃掌～大聖跳山（さゆうげきしょう～たいせいちょうざん）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ（ガードorヒット時）⇩⇘⇨Ⓚ
左右撃掌～大聖脱靴（さゆうげきしょう～たいせいだっか）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ（ガードorヒット時）⇩⇙⇦Ⓚ
左右撃掌～前空翻（さゆうげきしょう～ぜんくうほん）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ（ガードorヒット時）⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ
左右撃掌～猿猴入洞（さゆうげきしょう～えんこうにゅうどう）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ（ガードorヒット時）⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ
左右撃掌～落地望月（さゆうげきしょう～らくちぼうげつ）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
左右撃掌～楽天把月（さゆうげきしょう～らくてんはげつ）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
迅雷鑽天（じんらいさんてん）	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ
大聖双撞（たいせいそうどう）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
猿猴偸桃（えんこうとうとう）	⇘Ⓟ+Ⓚ
猴子連山（こうしれんざん）	⬇⇘Ⓟ+ⓀⓅ
里合転身腿（りごうてんしんたい）	Ⓚ+Ⓖ
前掃旋風（ぜんそうせんぷう）	⇩Ⓚ+ⒼⓀ
●通常技（前空翻中）	
前空翻（ぜんくうほん）	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ
前空双槌（ぜんくうそうつい）	（前空翻中）Ⓟ
大聖抓面（たいせいそうめん）	（前空翻中）Ⓟ+Ⓖ
●通常技（猿猴入洞中）	
猿猴入洞（えんこうにゅうどう）	⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ
猿猴出洞（えんこうしゅつどう）	（猿猴入洞中）Ⓟ
縮身前掃尾（しゅくしんぜんそうび）	（猿猴入洞中）⇩Ⓚ
●投げ技	
猴王登天（こうおうとうてん）	⇨Ⓟ+Ⓖ
猴王抜山（こうおうばつざん）	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ
猴王靠山（こうおうこうざん）	⇘Ⓟ+Ⓖ

El Blaze

エル・ブレイズ

●国籍：メキシコ　●格闘スタイル：ルチャ・リブレ

ジュニアヘビー級では敵なしのエル・ブレイズ。しかしその一方では、ヘビー級の第一線で活躍し、脚光を浴びているウルフへの羨望と嫉妬を抱き続けていた。ウルフを倒すことで、呪縛とも言える彼への想いを断ち切れるはず。そう信じて彼は第5回大会に向かうのであった。

リングを自在に走り、トリッキーな攻めができるキャラクター。投げも中段も豊富で基本的な技は揃っている。リーチの短さをどう補うかがポイントだ。

おすすめコンボ

コンボ	解説
⇦⇨Ⓟ+Ⓚ（カウンターヒット）→⇨ⓅⓀ （立ち途中）Ⓚ→ⓅⓅⓅⓀ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚがカウンターヒットすると相手が崩れる。⇨ⓅⓀで空中コンボを狙え。

技　名	コマンド
●通常技	
バーンアウトコンボ	ⓅⓅⓅⓀ
ジャブ～ハイキック	ⓅⓀ
シャドウファング	⇨ⓅⓀ
シャドウストームコンボ	⇦ⓅⓀⓅ
インフェルノソバット	⇦⇨ⓅⓀⓀ
ローリングローナックル	⇙Ⓟ
シットジャブ	⇩Ⓟ
ボディブロー	⇘Ⓟ
フェイクロール	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ
ヴィーナスディバーション	（フェイクロール中）Ⓟ（ヒット時）Ⓚ
シャドウスピア	⇨Ⓚ
シャドウランス～コンボロケットディスチャージ	⇨⇨Ⓚ（ガードorヒット時）⇨
フェイススマッシュ	⇦ⓀⓅⓅ
クイックソバット	⇩ⓀⓅⓀ
ミドルキック	⇘Ⓚ
ドロップキック	⇗Ⓚ
ボルケーノニー	（立ち途中）Ⓚ
シャドウハンマー	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ
ハンマースマッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
シャットダウンニー	⇘Ⓟ+ⓀⓅⓀ
ハンサムスクラッチラッシュ～コンボロケットディスチャージ	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ（ヒット時）⇨Ⓟ+Ⓖ⇨
ボルケーノアッパー	⇦Ⓟ+Ⓚ
ジャンピングハンマーナックル	⇧Ⓟ+Ⓚ
デモンダンス	⇗Ⓟ+Ⓚ
デモンズテイル	（デモンダンス中）Ⓚ
ハイスピンキック	Ⓚ+Ⓖ
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
トルネードスピン	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ダークネスフレイム	（トルネードスピン中）Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ
●通常技（ロケットディスチャージ中）	
ロケットディスチャージ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
フライングクロスチョップ	（ロケットディスチャージ中）Ⓟ
デジャヴ	（ロケットディスチャージ中）Ⓟ+Ⓖ
●投げ技	
ワールウインド	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ
ジャストフェイスロック	（ワールウインド中）Ⓟ+Ⓖ
スイングＤＤＴ	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ
44	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
ヘッドシザーズ	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ
ハイスピードウラカン・ラナ	⇗Ⓟ+Ⓖ
スプレッドウイング	（敵しゃがみ）⇘⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

Akira Yuki

結城　晶

●国籍：日本　●格闘スタイル：八極拳

前大会で良い結果を残せなかったアキラは、悩みながらも山籠りを続けていた。あるとき、川の流れに逆らわす回転していく落ち葉を見て、自分に不足していたものを悟る。厳しい修行を再開し、己の技をさらに磨きあげたアキラの前に第5回大会の招待状が届くのであった。

単発の打撃が多く手数が少ないが、威力の高い打撃技が揃っているのが魅力。
コマンドが難しい技も多いが、練習しがいのあるキャラクターだ。

おすすめコンボ

コンボ	解説
⇨ⓀⓅ → Ⓚ+ⒼⓅ	⇨ⓀⓅからⓀ+ⒼⓅで追撃可能。⇦⇨Ⓟからも同じ追撃が可能だ。
⇦⇨Ⓟ → Ⓚ+ⒼⓅ	

技名	コマンド
●通常技	
八門開打（はちもんかいだ）	ⓅⓅ
環捶腿（かんすいたい）	ⓅⓀ
衝捶～単閉襠～按掌頂肘（しょうすい～たんへいとう～あんしょうちょうちゅう）	⇨Ⓟ⇦ⓅⓅ
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	⇨⇨Ⓟ
躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）	⇨⇨⇨Ⓟ
上歩川掌（じょうほせんしょう）	⇦⇨Ⓟ
伏虎～七星歩（ふっこ～しちせいほ）	⇦⬊Ⓟ⇩ ／ ⇧
伏虎～七星歩～頂肘～横打（ふっこ～しちせいほ～ちょうちゅう～おうだ）	（伏虎～七星歩中）ⓅⓅ
崩捶（ほうすい）	⇩Ⓟ
猛虎硬爬山～擢打頂肘（もうここうはざん～かくだちょうちゅう）	⬇⇨Ⓟ（ガードorヒット時）Ⓟ
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	⬇⇦⇨Ⓟ
虎撲（こぼく）	⇩⬋⇦Ⓟ
揚炮（ようほう）	⬊⬊Ⓟ
圏抱（けんほう）	⇨ⓀⓅ
連環腿（れんかんたい）	⇨⇨ⓀⓀ
側腿（そくたい）	⬊Ⓚ
拗歩衝捶（ようほしょうすい）	Ⓟ+ⓀⓅ
推窓（すいそう）	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
爬山量天地（はざんりょうてんち）	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ
跳山崩捶（ちょうざんほうすい）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ（ため可）
鉄山靠（てつざんこう）	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
馬歩衝靠（まほしょうこう）	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	⇩⬋⇦Ⓟ+Ⓚ（さばき）
捜下崩捶（そうかほうすい）	⬊Ⓟ+Ⓚ
鷂子栽肩（ようしさいけん）	Ⓚ+ⒼⓅ（ため可）
提膝弾腿（ていしつだんたい）	Ⓚ+Ⓖ（1フレームでⒼ離す）
修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）	⬊Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
斧刃昇膝伏虎撃（ふじんしょうしつふっこげき）	⇩Ⓚ+ⒼⓀ⇨Ⓟ
崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）⇦⬊Ⓟ+Ⓖ⇨ ／ ⇦Ⓟ
開胯（かいこ）	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（崩し）
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	（崩し中）⇩⇦⇨Ⓟ
迎門鉄扇（げいもんてっせん）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
崩撃手～外門頂肘（ほうげきしゅ～がいもんちょうちゅう）	⬊Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ
●投げ技	
大纏崩捶（だいでんほうすい）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
順歩翻胯（じゅんほほんこ）	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ（崩し）
獅子抱月（ししほうげつ）	⬊Ⓟ+Ⓖ
●当て身技	
揚炮（ようほう）	⇦Ⓟ+Ⓚ（対右上段パンチ）
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	⬋Ⓟ+Ⓚ（対左中段パンチ）
翻身単打（ほんしんたんだ）	⇩Ⓟ+Ⓚ（対下段パンチ）

Pai Chan

パイ・チェン

●国籍：中国　●格闘スタイル：燕青拳

病身の父ラウの身を案じるパイ。やっと探し当てたラウがレイ・フェイに襲われている所を助けるが、ラウは姿を消してしまう。その後ラウが第5回大会に出場することを知り、彼の闘いを最後まで見届けるべく、自らも参加を決意するのだった。

素早い動きと多彩な技でスピーディーな攻めができるキャラクター。
威力は低めだがそれをカバーできる技が揃っている。

おすすめコンボ

コンボ	解説
⇨⇨Ⓟ+Ⓚ（カウンターヒット）→ ⇨ⓀⓅ⇦Ⓚ	⬇⇨Ⓟがカウンターヒットすると相手を浮かせることができる。⇨ⓀⓅⓀで追撃だ。
⬇⇨Ⓟ（カウンターヒット）→ ⇨ⓀⓅⓀ	

技名	コマンド
●通常技	
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	ⓅⓅⓅⓀ
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	ⓅⓅⓅ⇦ ／ ⬋Ⓚ
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
連環燕子乱墜（れんかんえんしらんつい）	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ⇩Ⓚ
連拳蹬起脚（れんけんとうききゃく）	ⓅⓅⓀⓀ
連拳腿～仆腿（れんけんたい～ぼくたい）	ⓅⓀ⇩
玉女献書（ぎょくじょけんしょ）	⇨ⓅⓀ
飛燕弾腿（ひえんだんたい）	⇨⇨ⓅⓀ
燕青槍掌（えんせいそうしょう）	⇨⇦ⓅⓅ
燕青双掌壁（えんせいそうしょうへき）	⇦Ⓟ
掃冲拳（そうちゅうけん）	⇩Ⓟ
燕青虎双破（えんせいこそうは）	⬇⇨Ⓟ
蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）	⬊ⓅⓅ⇨Ⓟ
蒼下旋風脚（そうかせんぷうきゃく）	⬊ⓅⓀ（ため可）
裏圏捶（りけんすい）	⬋Ⓟ
高蹴下捶旋風脚（こうしゅうかすいせんぷうきゃく）	ⓀⓅⓀ（ため可）
虎燕煽脚（こえんせんきゃく）	ⓀⓀ
高弾腿（こうだんたい）	（立ち途中）Ⓚ
紫燕後旋（しえんこうせん）	⇨ⓀⓅⓀ
連環単劈（れんかんたんへき）	⇨⇨ⓀⓅ
連下旋腿（れんかせんたい）	⬇　⬋ⓀⓀ
旋脚冲掌（せんきゃくちゅうしょう）	⬊ⓀⓅ
飛燕烈脚（ひえんれっきゃく）	⬉ⓀⓀ
燕青架単壁（えんせいかたんへき）	Ⓟ＋Ⓚ
跳歩蒼下捶～仆腿（ちょうほそうかすい～ぼくたい）	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ⇦
燕青旋風脚（えんせいせんぷうきゃく）	Ⓚ＋Ⓖ
燕青騰空擺脚（えんせいとうくうはいきゃく）	⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ
胡蝶脚（こちょうきゃく）	⇦Ⓚ＋Ⓖ
前掃腿（ぜんそうたい）	⇩Ⓚ＋Ⓖ
●通常技（仆腿中）	
仆腿～後掃双衝撃（ぼくたい～こうそうそうしょうげき）	（仆腿中）ⓀⓅ（さばき）
仆腿～金鶏（ぼくたい～きんけい）	（仆腿中）Ⓟ＋Ⓚ
●投げ技	
空烈天鳳（くうれつてんほう）	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ
旋風燕華（せんぷうえんか）	⇨⬊⇩⬋⇦Ⓟ＋Ⓖ
掣燕掛塔（せいえんかとう）	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ
飛燕翻跨（ひえんほんこ）	⬊Ⓟ＋Ⓖ
飛燕転身昇脚（ひえんてんしんしょうきゃく）	（敵しゃがみ）⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
●当て身技	
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ（対上段パンチ）
飛燕擺柳（ひえんはいりゅう）	⬋Ⓟ＋Ⓚ（対中段肘）

Lau Chan

ラウ・チェン

●国籍：中国　●格闘スタイル：虎燕拳

虎燕拳の後継者候補だったレイ・フェイに突如襲撃されたラウ。娘であるパイに助けられ、親子の絆の深さに気付くラウであったが、死期が近い自分が娘にできることはもはや何もない。パイの前から姿を消したラウは、自らの闘いが最終章を迎えつつあることを覚悟するのだった…。

相手に反撃のスキを与えずに強力な連係で攻め続けることができる。
試合の主導権を握り、大ダメージのコンボを狙っていこう。

おすすめコンボ

⇙Ⓟ+Ⓚ → ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	⇙Ⓟ+ⓀヒットからはⓅⓅⓅ⇩Ⓚで追撃可能だ。大ダメージが与えられる。
⇦⇨Ⓟ → Ⓟ⇦ⓅⓅ	

技　名	コマンド
●通常技	
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	ⓅⓅⓅⓀ
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	ⓅⓅⓅ⇦ ／ ⇗Ⓚ
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
転身双虎掌（てんしんそうこしょう）	Ⓟ⇦ⓅⓅ
連拳腿～虎形（れんけんたい～こけい）	ⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ
鳳凰槍掌～虎形（ほうおうそうしょう～こけい）	⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
虎槍掌（こそうしょう）	⇦⇨Ⓟ
掃冲拳（そうちゅうけん）	⇩Ⓟ
伏虎双撃（ふっこそうげき）	⬇⇦⇨Ⓟ
連環槍掌（れんかんそうしょう）	⬇⇙Ⓟ⇨Ⓟ
連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）	⬇⇙ⓅⓅ+Ⓚ
連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく）	⇙ⓅⓅⓅⓀ
順歩連掌～虎形（じゅんほれんしょう～こけい）	⇙⇙ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
飛燕入巣（ひえんにゅうそう）	⇘ⓅⓅⓅ
迅雷虎吼（じんらいここう）	⇘ⓅⓅ⇩Ⓟ
側蹴腿（そくしゅうたい）	（立ち途中）Ⓚ
虎燕転身脚（こえんてんしんきゃく）	ⓀⓀ
虎燕下槍連掌（こえんかそうれんしょう）	⇩ⓀⓅ
転身裏旋脚（てんしんりせんきゃく）	⬇ ／ ⇘ⓀⓀ
穿脚連環虎掌（せんきゃくれんかんこしょう）	⇙ⓀⓅⓅ
落地虎尾脚（らくちこびきゃく）	⇧ⓀⓀ
虎脚背転（こきゃくはいてん）	⇗Ⓚ
燕子掌（えんししょう）	Ⓟ+Ⓚ（ため可）
転身穿肘撃（てんしんせんちゅうげき）	⇨Ⓟ+Ⓚ
双虎旋爪（そうこせんそう）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
虎燕転身右担肘（こえんてんしんうたんちゅう）	⇦Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
黒虎攔旋爪（こくこらんせんそう）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ（さばき）
虎燕爪拳（こえんそうけん）	⇩Ⓟ+Ⓚ
双虎烈把（そうこれっぱ）	⇙Ⓟ+Ⓚ
虎龍転身脚（こりゅうてんしんきゃく）	⇨Ⓚ+Ⓖ
地掃腿（ちそうたい）	⇩Ⓚ+Ⓖ
迎面探爪（げいめんたんそう）	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（崩し）
●通常技（虎形中）	
穿心斜上双撃（せんしんしゃじょうそうげき）	（虎形中）ⓅⓅⓅ+Ⓚ
黄鷹鎖喉（こうおうさこう）	（虎形中）⇨Ⓟ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ
虎爪撃掌（こそうげきしょう）	（虎形中）⇨Ⓟ+Ⓚ
●投げ技	
転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	⇦Ⓟ+Ⓖ
大地倒襲（だいちとうしゅう）	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ

Wolf Hawkfield

ウルフ・ホークフィールド

●国籍：カナダ　●格闘スタイル：プロレス

前大会終了後、プロレスラーとしての日常に戻ったウルフに第5回大会の招待状、そしてエル・ブレイズからの挑戦状が届く。やれやれと思いつつも、アキラとの対戦以外の楽しみを見つけられたことを内心喜び、再び出場を決意するのだった。

なんといっても大ダメージを狙える豊富な投げ技がウルフの醍醐味。
技の発生は遅いが、打撃も強力なものが揃っている。

おすすめコンボ

⇨Ⓚ（カウンターヒット）→ ⇦Ⓚ+ⒼⓀ	⇨Ⓚがカウンターヒットすると相手が崩れる。すかさず⇦Ⓚ+ⒼⓀで追撃しよう。
⇦⇨Ⓟ+Ⓚ → ⇨ⓅⓅ	

技　名	コマンド
●通常技	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ
ハンマーキック	ⓅⓀ
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ
スクリューラリアット	⇨⇙⇩⇘⇦ⓅⓅ
エルボーバット	⇦Ⓟ
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ（ため可）
エメラルドフロウジョン	⇦⇙Ⓟ（ヒット時）⇦⇘⇩⇙⇨Ⓟ+Ⓖ
ローハンマー	⇩Ⓟ
バーティカルスマッシュ	⬇⇙Ⓟ
リバーススレッジハンマー	⬇⇙⇨Ⓟ
アローナックル	⇙Ⓟ
コメットフック	⇘Ⓟ
ダブルハイキック	ⓀⓀ
ニーリフト	⇨Ⓚ
ソバット	⇦Ⓚ
フェイスリフトキック	⇙Ⓚ
ドロップキック	⇖Ⓚ
レベルバッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ（ため可）
ドラゴンチョップ	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ
クイックショルダー	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
グリズリーラリアット	⇙Ⓟ+Ⓚ
リグレットディスチャージ	⇙⇙Ⓟ+Ⓚ
バウンディングエルボー	⇖Ⓟ+Ⓚ
デスサイズ	Ⓚ+Ⓖ
トーキックサイド	⇦Ⓚ+ⒼⓀ
トーキックスタナー	⇦Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ
●投げ技	
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ
ＫＳ（ケー・エス）	⇩⇦⇧⇨ ／ ⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ
ターボドロップ 3rd	⇨⇙⇩⇘⇦Ⓟ+Ⓖ
Ｆ５	⇩⇨⇧⇦ ／ ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ
スマックダウンボトム	⇦⇙Ⓟ+Ⓖ
ジャックハマー	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ
フランケンシュタイナー	⇖Ⓟ+Ⓖ
バーティカルタイガードライバー	（敵しゃがみ）⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ダブルアームスープレックス	（敵しゃがみ）⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
●当て身技	
ドラゴンスクリュー	⇘Ⓟ+Ⓚ（対ミドルキック）
ローパンチカット～シャイニングウイザード	⇩Ⓟ+Ⓚ（成功時）⇨Ⓟ+Ⓖ

Jeffry Mcwild

ジェフリー・マクワイルド

●国籍：オーストラリア　●格闘スタイル：パンクラチオン

大会が終了し帰国したジェフリーは、宿敵サタンシャークがJ6に捕獲されたという不穏な噂を聞きつける。「あの獰猛な鮫を倒せるのは自分以外にはいないはずだ！」。噂の真偽を確かめるため、彼は再びJ6が主宰する大会へと参加するのだった。

破壊力抜群の打撃と投げを誇る重量級キャラクター。
相手を浮かせて大ダメージのコンボをたたきこもう。

おすすめコンボ

⇨Ⓚ → ⇨⇨ⓅⓅ	⇨Ⓚはジェフリーの代表的な中段攻撃。ヒットしたら⇨⇨ⓅⓅで空中コンボだ。
⬂Ⓚ+Ⓖ → ⇧Ⓟ	

技　名	コマンド
●通常技	
ダブルナックル～アッパー	ⓅⓅⓅ
コンボパイルバンカー	ⓅⓀⓅ
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ
バイオレンスフェイススタンプ	⇨⇦ⓅⓀ
ダブルインパクト	⇦ⓅⓅ
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓟ（ため可）
ライジングハンマー	⇦⬂ⓅⓅ
ローナックル	⇩Ⓟ
ダブルアッパー	⬂ⓅⓅ
フルスイングアッパー	⬂⬂Ⓟ
キリングニーハンマー	ⓀⓀⓅ
ニーアタック	⇨Ⓚ
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ
ニーブッシュボトルカット	⇦ⓀⓅ
サイドキック	⬂Ⓚ
バズソーキック	Ⓟ+ⓀⓅ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ+Ⓖ
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ
チョークスラム	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ
ヘルダンクハンマー	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ
ストマックデストロイヤー	⇦Ⓟ+ⓀⓀ
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
フルスイングダブルハンマー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
メガトンナックル	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ
ヘルダンクニー	⇩Ⓟ+ⓀⓀ
タイダルウェイブコンボ4	⬂Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ
ディストラクションウエイブ	Ⓚ+Ⓖ
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ
ヒールサイズキック	⬂Ⓚ+Ⓖ
●通常技（スレットスタンス中）	
スレットスタンス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
カウンターサイドキック	（スレットスタンス中）Ⓚ
レイジングラッシュ	（スレットスタンス中）Ⓟ+Ⓖ
●投げ技	
フロントバックブリーカー	⇦⬂⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ
ゴートゥスリープ	⇨⬂⇩⬂⇦Ⓟ+Ⓖ
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ
スプラッシュマウンテン	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ
パワーボム	（敵しゃがみ）⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
エアキャッチボム	（敵仰向け足・空中ダウン）⬀Ⓟ+Ⓖ

Kage Maru

影丸

●国籍：日本　●格闘スタイル：葉隠流柔術

デュラル化された母月影を救うべく第4回大会に参加したカゲ。決勝戦に乱入したデュラルを倒すものの、それは量産型の別の1体にしか過ぎないことを知るのだった。J6の野望を阻止するため、そして何よりも月影のため、カゲは再び大会に出場する…

打撃も投げも強力な技が揃っているキャラクター。
構えからの攻めが強いのも特徴。トリッキーな動きで相手を翻弄しよう。

おすすめコンボ

⇨Ⓚ（カウンターヒット）→ ⇩Ⓟ+ⓀⓀ	⇨Ⓚがカウンターヒットすると相手が崩れる。さらに⇩Ⓟ+ⓀⓀで追撃しよう。
⇨⇦Ⓟ+Ⓖ → ⇩Ⓟ+Ⓚ → ⇨Ⓚ → ⓅⓅⓀⓀ	

技　名	コマンド
●通常技	
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	ⓅⓅⓅⓀ
散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）	ⓅⓅⓅ⇦ / ⬃Ⓚ
烈空連脚（れっくうれんきゃく）	ⓅⓅⓀⓀ
葉重ね（はがさね）	ⓅⓀ
肘打ち（ひじうち）	⇨Ⓟ
地擂り弾（じずりだん）	⇩Ⓟ
葉隠流・陰・揚撃（はがくれりゅう・いん・ようげき）	⬇⬂Ⓟ
疾風斬（しっぷうざん）	⬂ⓅⓅ
浮身膝蹴り（ふしんひざげり）	⬇⇨Ⓚ
流影脚（りゅうえいきゃく）	⇨⇨Ⓚ
螺旋紅龍刃（らせんこうりゅうじん）	⬂ⓀⓅⓅ
旋風蹴り（せんぷうげり）	⬃Ⓚ
飛び前蹴り（とびまえげり）	⇧ / ⬀Ⓚ
葉隠流・陰・風神撃（はがくれりゅう・いん・ふうじんげき）	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ
落閃刃返し（らくせんじんがえし）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ
葉隠流・陰・朱雀飛翔脚（はがくれりゅう・いん・すざくひしょうきゃく）	⇨⇩⬂Ⓟ+ⓀⓅⓀ（ヒット時）Ⓚ
奈落落とし（ならくおとし）	⇨⇩⬂Ⓟ+ⓀⓀ
風刃裏水車（ふうじんうらすいしゃ）	⇩Ⓟ+ⓀⓀ
斧旋連脚（ふせんれんきゃく）	⇨Ⓚ+Ⓖ
葉呀龍（はがりゅう）	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
幻葉落とし（げんようおとし）	⇦Ⓚ+Ⓖ（ガードorヒット時）⇦Ⓟ+Ⓖ
龍尾閃（りゅうびせん）	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ
旋蹴り（つむじげり）	⇩Ⓚ+Ⓖ
水車蹴り（すいしゃげり）	⬃Ⓚ+Ⓖ
円月蹴り（えんげつげり）	⬀Ⓚ+Ⓖ
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
●通常技（葉隠流・陽・十文字構え中）	
葉隠流・陽・十文字構え（はがくれりゅう・よう・じゅうもんじかまえ）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
水面蹴り（すいめんげり）	（葉隠流・陽・十文字構え中）⇩Ⓚ
葉隠流・陰・水月砲（はがくれりゅう・いん・すいげつほう）	（葉隠流・陽・十文字構え中）Ⓟ+Ⓚ（さばき）
葉隠流・陽・飛猿（はがくれりゅう・よう・ひえん）	（葉隠流・陽・十文字構え中）Ⓚ+Ⓖ
●通常技（葉隠流・陰・疾風陣中）	
葉隠流・陰・疾風陣（はがくれりゅう・いん・しっぷうじん）	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
葉隠流・陰・神速連陣（はがくれりゅう・いん・しんそくれんじん）	（葉隠流・陰・疾風陣中）ⓅⓅⓅ
葉隠流・陰・草薙斬り（はがくれりゅう・いん・くさなぎぎり）	（葉隠流・陰・疾風陣中）⇨Ⓟ
葉隠流・陰・龍尾連脚（はがくれりゅう・いん・りゅうびれんきゃく）	（葉隠流・陰・疾風陣中）⇩ⓀⓀ
●投げ技	
弧延落（こえんらく）	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
浮霞（ふがすみ）	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
刀霞（かたながすみ）	⬂Ⓟ+Ⓖ
浮身乱弾撃（ふしんらんだんげき）	⬀Ⓟ+Ⓖ

Sarah Bryant

サラ・ブライアント

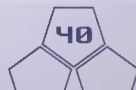
●国籍：アメリカ合衆国　●格闘スタイル：マーシャルアーツ

兄ジャッキーを越えるため、日々トレーニングを続けるサラ。ある日ジャッキーがJ6壊滅を計画していることを知った彼女は、自分が先にJ6を壊滅させれば兄を越えられるのではないかと考える。しかし、自ら組織に近づこうとするその行動は、J6にとって実に喜ばしいものだった…。

発生の早い打撃で大ダメージのコンボを狙っていけるキャラクター。
「フラミンゴ」からの足技で相手を翻弄しよう。

おすすめコンボ

⇨Ⓚ → ⓀⓀ	下段攻撃の⇩Ⓚ+Ⓖはカウンターヒットすると相手が崩れる。⇧Ⓟで追撃可能だ。
⇩Ⓚ+Ⓖ（カウンターヒット）→ ⇧Ⓟ	

技　名	コマンド
●通常技	
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⇦ ／ ⬈Ⓚ
コンボリバースハイキック	ⓅⓅⓀⓀ
サーペントテイル	ⓅⓅ⇩Ⓚ
パンチハイキック	ⓅⓀ
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ
サーペントクロー	⇦ⓅⓀ⇦Ⓚ
スクァトストレート	⇩Ⓟ
セットアップコンビネーション	⬊ⓅⓀ
ハイキックストレート	ⓀⓅ
ダブルスラストキック	ⓀⓀ
スイッチキック	⇦Ⓚ
ジャックナイフミドルキック	⇩ⓀⓀ
ミラージュキック	⬊ⓀⓀ
ドラゴンスマッシュキャノン	⬊⬊Ⓚ
サマーソルトキック	⬈Ⓚ
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ（さばき）
ストームコンビネーション	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ
ダブルライズキック	⇦Ⓟ+Ⓚ
サーペントスマッシュキャノン	⇩Ⓟ+ⓀⓀ
シャドウスラッシュ	⇨Ⓚ+ⒼⓀ
スピアキックコンボ	⇨⇨Ⓚ+ⒼⓀ
クレセントヒール	⇦Ⓚ+Ⓖ
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ
ライジングニーダブル	⬇⇨Ⓚ+ⒼⓀ
ロースピンキック	⬊Ⓚ+Ⓖ
ヴァルキリーソード	⬉Ⓚ+ⒼⓀ
ヴァルキリーストライク	⬋Ⓚ+ⒼⓅⓅⓀ
●通常技（フラミンゴ中）	
サイドキックコンビネーション	（フラミンゴ中）ⓀⓀ
ハンドホールドネックカット	（フラミンゴ中）⇩Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ
ガトリングキックビート	（フラミンゴ中）⇩⇦⇧⇨ ／ ⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ
●通常技（ステップ中）	
ステップ	（フラミンゴ中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
トーキックコンビネーション	（ステップ中）ⓀⓀⓀ
ステップ～エッジキックコンボ・トリプル	（ステップ中）⇩Ⓚ（ヒット時）ⓀⓀ
●投げ技	
スイートペイン	⇩⇦⇧⇨　⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ
フロントスープレックス	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
フォーリンエンジェルスロー	⇨⬉Ⓟ+Ⓖ
ローリングフェイスクラッシュ	⬋Ⓟ+Ⓖ

Jacky Bryant

ジャッキー・ブライアント

●国籍：アメリカ合衆国　●格闘スタイル：截拳道

妹サラを狙うJ6に激しい怒りを覚えていたジャッキー。すべての元凶であるJ6を壊滅しない限り安息の日々は訪れない。ジャッキーは組織に関する情報収集を行いつつ、荒々しい拳と稲妻を思わせる蹴り技にさらに磨きをかけ、意気揚々と大会に乗り込むのだった。

豊富な打撃技と連係をもち、多彩な攻めができるキャラクター。
コンボ、全回転技など何でも揃っており弱点が少ないのも特徴。

おすすめコンボ

⇨Ⓚ → ⇨ⓅⓀ	⇦Ⓚ+Ⓖがヒットすると相手はダウンする。ダウン攻撃の⇧Ⓟで追撃が可能だ。
⇦Ⓚ+Ⓖ → ⇧Ⓟ	

技　名	コマンド
●通常技	
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ
コンボスマッシュバックナックル～サイドスライドシャッフル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩ ／ ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
コンボスマッシュバックナックルスピン	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ
コンボスマッシュソード	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ
パンチハイキック	ⓅⓀ
ミドルスマッシュソード	⇨ⓅⓀ
ダブルバックナックル	⇦ⓅⓅ
スピニングスラントバックナックル	⇦Ⓟ⬉Ⓟ
スクァトストレート	⇩Ⓟ
スマッシュアッパー	⬇⬊Ⓟ
ライトニングバックナックル	⬊ⓅⓅⓅ
レイジキック	⬉ⓅⓀ
フラッシュソードキック	➡Ⓚ（ヒット直前）Ⓖ
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ
スピンキックコンビネーション	⬊ⓀⓅⓀ
ハイアングルアッパーキック	⬊⬊Ⓚ
サマーソルトキック	⬈Ⓚ
ダブルドラゴン	⬋Ⓚ
ビートスピンキック	Ⓟ+ⓀⓀ
ビルジー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
ライトニングキック５	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ
レイジオブドラゴン	⬊Ⓟ+Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ
ステップインミドルキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
ヘッドフックキック	⬊Ⓚ+Ⓖ
●通常技（サイドスライドシャッフル中）	
エルボーバックナックル	（サイドスライドシャッフル中）ⓅⓅ
●通常技（スライドシャッフル中）	
スライドシャッフル	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
フラッシュバックナックル	（スライドシャッフル中）Ⓟ
ステップインソード	（スライドシャッフル中）Ⓚ
トーキックサマーソルトキック	（スライドシャッフル中）⬊⬊Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ
●投げ技	
ドラゴンフィスト	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
サディスティックハンギングニー	⬊⬊Ⓟ+Ⓖ

Shun Di
舜帝

●国籍：中国　●格闘スタイル：酔拳

第4回大会でも弟子の行方を掴むことができなかったシュン。隠居生活に戻りながらも捜索を続けるシュンに第5回大会の招待状が届く。差出人欄には探し続けた弟子の名前が…。事の真相を確かめるため、もう一度大会出場を決意するのだった。

飲むほどに強くなっていくという特徴をもつ。あらゆるタイミングで酒を飲み、トリッキーな動きで相手を揺さぶる闘いをしよう。

おすすめコンボ

⇧Ⓚ → ⇧Ⓟ	⬇⇘Ⓟがカウンターヒットしたら ⓀⓀⓅで追撃可能。大ダメージを狙えるぞ。
⬇⇘Ⓟ（カウンターヒット）→ ⓀⓀⓅ	

技　名	コマンド
●通常技	
仰飲酒（ぎょういんしゅ）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
連環跳撃～曹国舅（れんかんちょうげき～そうこくきゅう）	ⓅⓅⓅⓀ（ヒット直前）⇦
連撃後下蹴腿（れんげきこうかしゅうたい）	（酒6以上）ⓅⓅ⇩ⓀⓀ
挑撃里合腿（ちょうげきりごうたい）	ⓅⓀ
何仙姑（かせんこ）	⇨ⓅⓅⓅⓀ
何仙仰飲～背向け曹国舅（かせんぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒6以上）⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ⇦
連撃顎手（れんげきがくしゅ）	⇦⇨ⓅⓅⓅ
連撃仰飲～背向け曹国舅（れんげきぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒6以上）⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ⇦
浸歩酔硬手（しんほすいこうしゅ）	⇦⇘Ⓟ
伏挑撃（ふくちょうげき）	⇩Ⓟ
挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）	（酒6以上）⇩⇘⇨ⓅⓅ
月牙叉撃（げつがさいげき）	⬇⇘Ⓟ
仰飲杯手～背向け曹国舅（ぎょういんはいしゅ～せむけそうこくきゅう）	⇘Ⓟ⇦
背旋肘廻下脚（はいせんちゅうかいかきゃく）	⇙（or⬋）ⓅⓀ
連蹴廻手（れんしゅうかいしゅ）	ⓀⓀⓅ
連蹴背下龍脚（れんしゅうはいかりゅうきゃく）	（酒16以上）ⓀⓀ⇩ⓅⓀ
連腿勧酒（れんたいかんしゅ）	➡ⓀⓅ
宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）	⇨⇨Ⓚ
月牙跳撃（げつがちょうげき）	⇦ⓀⓅ
龍尾脚（りゅうびきゃく）	⇧Ⓚ
側端脚（そくたんきゃく）	⇘Ⓚ
後蹴連腿（こうしゅうれんたい）	⇙ⓀⓀ
転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）	⇨Ⓟ+Ⓚ
撃山旋肘（げきざんせんちゅう）	⇘Ⓟ+Ⓚ（ため可）
横双手（おうそうしゅ）	Ⓚ+ⒼⓅ
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	⇘Ⓚ+Ⓖ
向側後避払手（こうそくこうひふっしゅ）	⇙／⇘Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ
●通常技（座盤跌中）	
座盤跌（ざばんてつ）	⇩Ⓟ+Ⓚ
宙舞落穿脚（ちゅうぶらくせんきゃく）	（座盤跌中）Ⓚ
栽脛脚（さいけいきゃく）	（座盤跌中）⇩Ⓚ
●通常技（曹国舅中）	
覇王跳踢（はおうちょうてき）	（曹国舅中）ⓅⓅⓀ
国舅前掃（こくきゅうぜんそう）	（曹国舅中）⇩Ⓚ
老虎擺尾（ろうこはいび）	（敵背後）（曹国舅中）⇩Ⓚ
国舅撩陰（こくきゅうりょういん）	（敵背後）（曹国舅中）Ⓟ+ⓀⓅ
●投げ技	
酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）	Ⓟ+Ⓖ
倒襲裏肘（とうしゅうりちゅう）	⇦Ⓟ+Ⓖ
豪杯旋舞（ごうはいせんぶ）	（酒10以上）⇩⇨⇧⇦／⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ
転身繰胯（てんしんそうこ）	⇘Ⓟ+Ⓖ

Lion Rafale
リオン・ラファール

●国籍：フランス　●格闘スタイル：蟷螂拳

第4回大会で自分なりに納得できる闘いができ、満足したリオン。帰国後平穏な生活を続けていたリオンは、ある日偶然にも父が経営する企業とJ6の関連を示唆する書類を見つけてしまう。父とJ6との関係を知る手がかりを求め、彼は再び出場に向けて旅立つのだった。

下段技をたくさん持っており、連係も多彩なキャラクター。トリッキーな動きと合わせて攻めていこう。

おすすめコンボ

Ⓟ+Ⓚ → ⇨⇨ⓀⓀ	⬇⇨Ⓟは⇩Ⓟなどから狙っていこう。カウンターヒットで空中コンボが狙えるぞ。
⬇⇨Ⓟ（カウンターヒット）→ ⓀⓀ	

技　名	コマンド
●通常技	
連環穿掌（れんかんせんしょう）	ⓅⓅⓅ
連捶掃手（れんすいそうしゅ）	ⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ
連捶腿取面（れんすいたいしゅめん）	ⓅⓀⓅ
盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ）	⇨ⓅⓅ
箭疾歩（せんしっぽ）	⇨⇨Ⓟ
進歩蟷螂掃手（しんぽとうろうそうしゅ）	⇦⇘Ⓟ
下絖捶（かとうすい）	⇩Ⓟ
疾歩昇穿手（しっぽしょうせんしゅ）	⬇⇨Ⓟ
落撃掌（らくげきしょう）	⇘ⓅⓅ
騰撃連捶（とうげきれんすい）	⇙ⓅⓅ
連旋腿（れんせんたい）	ⓀⓀ
斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）	⇨⇨ⓀⓀ
旋腿取面（せんたいしゅめん）	⇦ⓀⓅ
単飛脚（たんひきゃく）	⇦⇨Ⓚ
弾腿（だんたい）	⇘Ⓚ
穿弓腿（せんきゅうたい）	⇙Ⓚ
双耳旋風（そうじせんぷう）	Ⓟ+Ⓚ
蟷螂腰斬（とうろうようざん）	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ
泰山双勾手（たいざんそうこうしゅ）	⇦Ⓟ+Ⓚ（ため可）
連三捶盤肘（れんさんすいばんちゅう）	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ
流星磨盤手～翻身（りゅうせいまばんしゅ～ほんしん）	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇩／⇧ⓅⒼ
托臂補心掌（たくひほしんしょう）	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ
縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）	⇧Ⓟ+Ⓚ
翻錘（ほんすい）	⇘Ⓟ+Ⓚ
坐盤取宝（ざばんしゅほう）	⇘⇘Ⓟ+Ⓚ
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	⇙Ⓟ+Ⓚ
疾風三連腿（しっぷうさんれんたい）	Ⓚ+ⒼⓀⓀ
後掃腿（こうそうたい）	⇩Ⓚ+Ⓖ
●通常技（蟷螂双封中）	
蟷螂双封（とうろうそうふう）	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
横旋爪風（おうせんそうふう）	（蟷螂双封中）⇨Ⓟ
漏手抹面旋風腿（ろうしゅまつめんせんぷうたい）	（蟷螂双封中）Ⓟ+Ⓖ
●通常技（蟷螂埋伏中）	
蟷螂埋伏（とうろうまいふく）	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
蟷螂三連爪（とうろうさんれんそう）	（蟷螂埋伏中）ⓅⓅⓅ
埋伏掉尾（まいふくとうび）	（蟷螂埋伏中）⇩Ⓚ
●投げ技	
登山翻車脚（とざんほんしゃきゃく）	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ
擺下尖転（はいかせんてん）	⇘Ⓟ+Ⓖ

Aoi Umenokouji

梅小路　葵

前大会でブラッドに完敗した葵。確かに強さは認めるが、その軽い性格が彼女には許せなかった。あの伊達男に一泡吹かせてやりたい、その一心で修行する葵の元に、第5回大会の招待状が届く。またあの男に会える、いつしか葵の想いは大きく膨れ上がっていた…。

ほとんどの技に対応できる当て身、さばきが特徴だ。
相手の行動に合わせた闘い方で有利に試合を運ぼう。

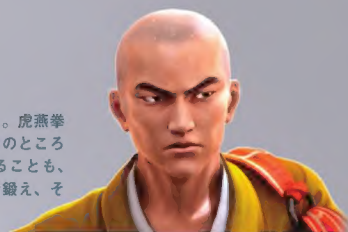
おすすめコンボ	
⇨⇨Ⓚ → ⇩ⓀⓅⓅ	⇨⇨Ⓚはコンボが狙える中段攻撃。ヒットすれば⇩ⓀⓅⓅで追撃が可能だ。
⇦⬁Ⓟ+Ⓚ（カウンターヒット）→ ⇨ⓀⓀ	

技　名	コマンド
●通常技	
連突小太刀（れんとつこだち）	ⓅⓅⓅⓀ
連突草薙（れんとつくさなぎ）	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
連突絹車〜寸止め（れんとつきぬぐるま〜すんどめ）	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⒼ
掌蹴り重ね（しょうげりがさね）	ⓅⓀ
旋桜（つむじさくら）	⇨ⓅⓅ
衣車（ころもぐるま）	⇨⇨Ⓟ
天開（てんかい）	⇦⇨Ⓟ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ
両止（りょうし）	⇦⬁Ⓟ
下段掌打（げだんしょうだ）	⇩Ⓟ
袖車（そでぐるま）	⬇⬁Ⓟ（カウンターヒット時）⇦Ⓟ+Ⓖ
鳳凰手（ほうおうしゅ）	⬁Ⓟ
上蹴り〜打突〜肋砕き（うえげり〜だとつ〜あばらくだき）	ⓀⓅⓀ
鎖鎌（くさりがま）	ⓀⓀ
雲蹴り（くもげり）	⇨ⓀⓀ
叢雲破（そううんは）	⇨⇨Ⓚ
霞連掌（かすみれんしょう）	⇩ⓀⓅⓅ
前蹴り（まえげり）	⬁Ⓚ
横周肘当て（おうしゅうひじあて）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ
桜華（おうか）	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ
巌止（いわおどめ）	⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ
双掌打（そうしょうだ）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
上勢柳扇掌（じょうせいりゅうせんしょう）	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ
陰掌（いんしょう）	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ
心中突（しんちゅうづき）	⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓚ（さばき）
天狗落とし〜要打ち（てんぐおとし〜かなめうち）	⬇⬁Ⓟ+ⓀⓅ
袖伸剣（そでしんけん）	⬁⬁Ⓟ+Ⓚ
紫雨（しぐれ）	Ⓚ+Ⓖ
草薙（くさなぎ）	⇩Ⓚ+Ⓖ
●通常技（天地陰陽中）	
天地陰陽（てんちいんよう）	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（ため可）
流扇（りゅうせん）	（天地陰陽中）⇩ ／ ⇧Ⓟ
●投げ技	
合気投げ（あいきなげ）	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ
桐枝落とし（きりえおとし）	⇩⇨⇧⇦ ／ ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ
朧車（おぼろぐるま）	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ
半月巴（はんげつは）	⬀Ⓟ+Ⓖ
手極め倒身（てきめとうしん）	（敵しゃがみ）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
●当て身技	
渦捻り（うずねり）	⇦Ⓟ+Ⓚ（対右上段パンチ）
転身入身（てんしんにゅうしん）	⬀Ⓟ+Ⓚ（対左中段パンチ）
扇流（せんりゅう）	⇩Ⓟ+Ⓚ（対下段パンチ）

Lei-Fei

雷飛（レイ・フェイ）

●国籍：中国　●格闘スタイル：少林拳

虎燕拳封印のため、ラウに近づいたレイ・フェイ。虎燕拳の奥義に触れようとラウに襲いかかるが、すんでのところでパイに邪魔されてしまう。虎燕拳を手に入れることも、任務にも失敗したレイ・フェイは自らを極限まで鍛え、その強さを再び示すため大会に出場するのだった。

多彩な構えから攻撃を展開する独自のスタイルをもっている。
相手の技をさばく、避けるなどの強力な性能を持った技で相手を翻弄しよう。

おすすめコンボ	
⬃Ⓚ+Ⓖ → ⓅⓅⓅ	中段攻撃の⬃Ⓚ+Ⓖをヒットさせると相手がダウンする。ⓅⓅⓅで追撃しよう。
⇦⇨Ⓟ+Ⓚ → ⇦ⓅⓅ	

技　名	コマンド
●通常技	
連撃双掌破〜敗式（れんげきそうしょうは〜はいしき）	ⓅⓅⓅ
鶴首捶連撃（かくしゅすいれんげき）	⇨ⓅⓅ
撑掌（とうしょう）	⇨⇨Ⓟ
羅拳撃（らけんげき）	⇦ⓅⓅ
伏掃掌（ふくそうしょう）	⇩Ⓟ
登天掌（とうてんしょう）	⬇⇨Ⓟ
翻雷滚天（ほんらいこんてん）	⬁ⓅⓅ
斜天連掌（しゃてんれんしょう）	⬁⬁ⓅⓅ
擺旋脚〜仆腿（はいせんきゃく〜ぼくたい）	Ⓚ（ガードorヒット時）⇩
里合腿〜跨虎式（りごうたい〜ここしき）	⇨Ⓚ
蹬脚〜独立式（とうきゃく〜どくりつしき）	⇨⇨Ⓚ（Ⓚ押したまま）
分脚（ぶんきゃく）	⬁Ⓚ
金剛連震崩打（こんごうれんしんほうだ）	Ⓟ+ⓀⓅⓅ
坐盤劈掌（ざばんへきしょう）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
弓歩双風拳（きゅうほそうふうけん）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
五花坐山（ごかざさん）	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
蝴蝶壁（こちょうへき）	⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓚ（さばき）
背折靠〜跨虎式（はいせつこう〜ここしき）	⬁ ／ ⬃Ⓟ+ⓀⓅ
挿捶撃（そうすいげき）	⬀Ⓟ+Ⓚ
旋風脚〜跨虎式（せんぷうきゃく〜ここしき）	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
前掃腿（ぜんそうたい）	⇩Ⓚ+Ⓖ
双飛脚（そうひきゃく）	⬃Ⓚ+Ⓖ
●通常技（独立式中）	
独立式（どくりつしき）	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
二起脚（にききゃく）	（独立式中）ⓀⓀ
伏身腿〜敗式（ふくしんたい〜はいしき）	（独立式中）⇩Ⓚ
●通常技（敗式中）	
敗式（はいしき）	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
敗式前掃腿（はいしきぜんそうたい）	（敗式中）⇩Ⓚ
箭疾歩（せんしっぽ）	（敗式中）Ⓟ+Ⓚ（ため可）
●通常技（涅槃式中）	
涅槃式（ねはんしき）	⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
側襲脚〜独立式（そくしゅうきゃく〜どくりつしき）	（涅槃式中）ⓅⓀ
前掃腿（ぜんそうたい）	（涅槃式中）⇩Ⓚ
●通常技（跨虎式中）	
連環挿捶（れんかんそうすい）	（跨虎式中）Ⓟ（さばき）
後襲腿（こうしゅうたい）	（跨虎式中）Ⓚ（さばき）
●投げ技	
弓箭掌壁（きゅうせんしょうへき）	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
排山倒海（はいざんとうかい）	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ

Vanessa Lewis

ベネッサ・ルイス

●国籍：不明　●格闘スタイル：バーリトゥード

第4回大会中に行方不明になっていたベネッサは、命に別状はないものの、大会中の記憶を一切なくした状態で発見される。あのとき大会で何があったのか。手がかりがつかめるかもしれないという期待のもと、彼女は第5回大会に出場するのだった。

ディフェンシブ、オフェンシブの2つのスタイルを持つ。
それぞれの特徴を活かした闘い方をしよう。

おすすめコンボ（ディフェンシブスタイル限定）	
⇨Ⓚ+Ⓖ → ⇧Ⓟ	⇨Ⓚ+Ⓖはリーチが長いのが特徴。ヒットしたらダウン攻撃の⇧Ⓟで追撃しよう。
⇖Ⓟ+Ⓚ → ⇨ⓅⓀⓀ	

※ はディフェンシブスタイル、 はオフェンシブスタイル中の技です。

技　名	コマンド
●通常技	
シャドーコンボハイキック	ⓅⓅⓅⓀ
フェイントボディ	Ⓟ⇖Ⓟ
クラッシュジョー	（立ち途中）Ⓟ
バックナックルストリーム	⇨ⓅⓀⓀ
テイクオフエルボー～スイッチニーリフト	⬇⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
カットアッパー	⇖Ⓟ
ディフェンシブエルボー	⇗Ⓟ（さばき）
フロントスリーパー～ホールドフェイスニー	⇨Ⓚ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ+ⒼⓀ
シャドースライサー	⇨⇨Ⓚ
パーリングコンビネーション	⇦⇨ⓀⓅ
ボーンクラッシュミドル	⇖Ⓚ（ため可）
ブーメランフック	⇖Ⓟ+Ⓚ
ロースピンスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ
イントルードフック	Ⓖ（押したまま）⇩ ／ ⇧Ⓟ（腹側）
セットアップ（オフェンシブスタイル）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
クイックバックブロー	ⓅⓅⓅⓅ
マシンガンコンビネーション	ⓅⓅⓅⓀ
スマッシュストレート	ⓅⓀⓅ
スマッシュアッパー	（立ち途中）Ⓟ
ストライドコンビネーション	⇨ⓅⓅⓀ
ロングバレルブロウ	⇨⇨Ⓟ
アサルトコンビネーション	⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ
スティンガーストライク	⇦⇗⇩⇖⇨Ⓟ（ため可）
デスサイズ	➡Ⓚ
ハンティングキック	⇨⇨Ⓚ⇩ ／ ⇧Ⓚ
ステルスボディブロー～スイッチニーリフト	⇖ⓀⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
H・A・W・K　ストライク	⇙Ⓚ
ライトニングランサータックル	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
セットアップ（ディフェンシブスタイル）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
●投げ技	
エルボーラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ
ヘブンズゲート	⇩⇨⇧⇦ ／ ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ
リブクラッシュボディ	（敵しゃがみ）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ハンマーナックル	（テイクダウン中）Ⓟ
V1 アームロック	（テイクダウン中）Ⓟ+Ⓖ
レッグブレイカー	⇦⇗⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓖ
トライアングルランサー	⇖⇖Ⓟ+Ⓖ
ヘルハウンド	（敵しゃがみ）⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

Goh Hinogami

日守　剛

●国籍：不明　●格闘スタイル：柔道

世界格闘トーナメントに参加する格闘家数名の暗殺。J6上層部からの任務を果たせず、任務は完全に失敗に終わってしまった。もう二度と失敗はできない…。第5回大会の開催、それはゴウにとって、またとない名誉挽回のチャンスであった。

豊富な投げ技を持つキャラクター。投げに加えてさばき技や強力な打撃など、
連係の少なさを補える性能をもっている。

おすすめコンボ	
⇨Ⓚ（カウンターヒット）→ ⇨Ⓟ+ⓀⓅ	⇨Ⓚがカウンターヒットすると相手が崩れる。⇨Ⓟ+ⓀⓅを出せば追撃が可能だ。
⇦⇨Ⓟ → ⇧Ⓟ	

技　名	コマンド
●通常技	
連掌打（つらねしょうだ）	ⓅⓅ
掌打～霞殺し（しょうだ～かすみごろし）	ⓅⓀ
煉獄（れんごく）	⇨ⓅⓅ
黄泉送り（よみおくり）	⇨⇨Ⓟ（カウンターヒット時）⇦Ⓟ+Ⓖ
荒神（あらがみ）	⇦ⓅⓀ
蒼弓（そうきゅう）	⇦⇨Ⓟ
脛砕き（すねくだき）	⇦⇖Ⓟ
脛打ち（すねうち）	⇩Ⓟ
雷火（らいか）	⇖Ⓟ
麒麟（きりん）	⇖⇖Ⓟ
稲妻（右脾腹）蹴り（いなずまみぎひばらげり）	Ⓚ
月影（つきかげ）	⇨Ⓚ
牙龍（がりゅう）	⇨⇨Ⓚ
胸尖蹴り（きょうせんげり）	⇦⇨Ⓚ（さばき）
裏・稲妻（右脾腹）蹴り（うら・いなずまみぎひばらげり）	⇖Ⓚ
隼鷹（じゅんよう）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ
不動殺・新（ふどうさつ　あらた）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
迦楼羅（かるら）	⇦Ⓟ+Ⓚ
黒龍殺　止（こくりゅうさつ　とどめ）	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ
黒龍殺　新（こくりゅうさつ　あらた）	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ
牛鬼突（ごうきとつ）	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ
護法・百合折り（ごほう・ゆりおり）	⇖Ⓟ+Ⓚ（さばき）
鎧通し（よろいどおし）	⇗Ⓟ+Ⓚ（さばき）
斑鳩（いかるが）	Ⓚ+ⒼⓅ
雷神殺（らいじんさつ）	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
叢雲（むらくも）	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ（ガードorヒット時）⇦Ⓟ+Ⓖ
仁王殺（におうさつ）	⇖Ⓚ+Ⓖ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ+Ⓖ
天狗殺（てんぐさつ）	⇙Ⓚ+Ⓖ
神将三豪（しんしょうさんごう）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）⇦⇖Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ
●投げ技	
土蜘蛛（つちぐも）	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
太刀取～止（たちどり～とどめ）	⇩⇦⇧⇨ ／ ⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ
膝当て～大車（ひざあて～おおぐるま）	⇩⇨⇧⇦ ／ ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ
内股（うちまた）	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ
轟雷（ごうらい）	⇖⇖Ⓟ+Ⓖ
大蛇（おろち）	（敵しゃがみ）⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
●掴み中の技	
組手払い～掴み（くみてはらい～つかみ）	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ
前方崩し（ぜんぽうくずし）	（掴み中）⇨
前方崩し～大外車（ぜんぽうくずし～おおそとぐるま）	（前方崩し後）⇨Ⓟ+Ⓖ
後方崩し（こうほうくずし）	（掴み中）⇦
後方崩し～夜叉車（こうほうくずし～やしゃぐるま）	（後方崩し後）⇦Ⓟ+Ⓖ

Brad Burns

ブラッド・バーンズ

●国籍：イタリア　●格闘スタイル：キックボクシング

相変わらずキックボクシングで自分を満足させる相手は現れず、虚無感に襲われていたブラッドに第5回大会の招待状が届く。見知らぬ強豪と拳を交える興奮、そして魅力的な女性たちと出会える喜びを味わうため、彼は再び参戦を決意するのだった。

ダッキングなどの特殊行動と強力な打撃技が特徴。
特殊行動から様々な技につなぎ、大ダメージのコンボをきめよう。

おすすめコンボ	
⇨⇨Ⓚ → ⇨ⓅⓀ	⇨⇨Ⓚは相手を大きく浮かせる中段攻撃。ヒットしたら⇨ⓅⓀで追撃しよう。
⇨Ⓟ+Ⓚ → ⇧Ⓟ	

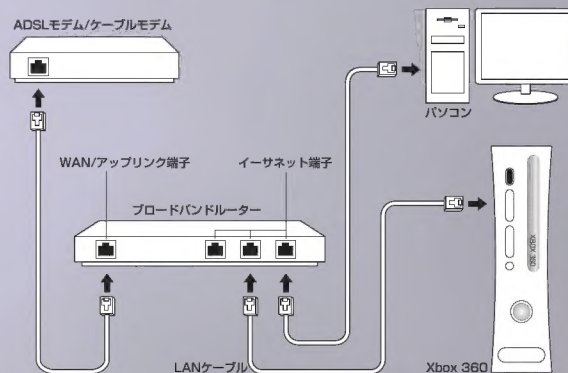
技　名	コマンド
●通常技	
コンボダブルニー	ⓅⓅⓅⓀ
コンビネーションロー	ⓅⓅⓀ
グライディングニー～キャッチ	Ⓟ⇨ⓅⓀ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ（首相撲）
ジャブ～スピンキック	ⓅⓀ
エルボーフック～スクリューハイキック	⇨ⓅⓀ
ルンピニーコンビネーション	⇦ⓅⓀ
シットジャブ	⇩Ⓟ
ライジングアッパー	⬇⬁Ⓟ
シャープシュート	⬀Ⓟ
ティープコンビネーション	ⓀⓅⓀ
ニーアッパー	⇨Ⓚ
カウ･ロイ	⇨⇨Ⓚ
ダブルストライク	⬇ ／ ⬀ⓀⓀ
ターンソバット	⬇⇦Ⓚ
ミドルキック～キャッチ	⬁Ⓚ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ（首相撲）
ソーククラブ	⇨Ⓟ+Ⓚ
アッパーコンビネーション	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ
ショベルフック　トリプル～ラストショット	⇩Ⓟ+ⓀⓅⓅ⇨Ⓟ
ティーソークラン	⬁Ⓟ+ⓀⓅ
ステップインニー～フロントキック	⇦Ⓚ+ⒼⓀ
パップソークカウ	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
ジャガーテイル	⇩Ⓚ+Ⓖ
●通常技（ダッキング中）	
ダッキング	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
クロスアッパー	（ダッキング中）ⓅⓅ
ミドルスピンキック	（ダッキング中）Ⓚ+Ⓖ
●通常技（ロングダッキング中）	
ロングダッキング	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨
ダブルニーコンボ	（ロングダッキング中）ⓀⓀ
コークスクリューストレート	（ロングダッキング中）Ⓟ+Ⓚ
●通常技（スリッピングライト中）	
スリッピングライト	⇩ ／ ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（腹側）
ボディブレイク	（スリッピングライト中）Ⓟ
ピアッシングニー	（スリッピングライト中）Ⓚ
●通常技（スリッピングレフト中）	
スリッピングレフト	⇩ ／ ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（背中側）
スマッシュフック	（スリッピングレフト中）Ⓟ
ハンティングミドルキック～キャッチ	（スリッピングレフト中）Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ（首相撲）
●投げ技	
ボディニークラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
ネックスラッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ
フェイスファング	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ

Xbox LIVE について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。
Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

＊各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。
Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限についてCERO年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。
詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および
http://www.xbox.com/jp/familysettings/をご覧ください。